NES-VM-FRA

SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BLASTER MASTER™

Instruction Manual

SUNSOFT

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System ™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO ® FOR PLAY ON THE

PRECAUTIONS

Be sure turn the power OFF before inserting the cartridge or removing it from the unit.

This is a high-tech instrument. Do not store it in an area subject to extreme hot or cold temperatures. Never drop it, bump it or attempt to take it apart.

Avoid touching the connectors. Do not allow them to get wet or dirty. Doing so will damage the unit.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Thank You...

for purchasing the SUNSOFT "Blaster Master" Game Pak.

Please read this instruction booklet carefully **before** starting to play the game. In doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Be sure to keep these instructions in a safe place.

Contents

	Page
Game Story	**2**
How to Play	**3**
Joystick Operation	**4**
On Screen Gauges	**5**
Menu Screen	**6**
Stage Maps	**8**

Game Story

This game is about a guy named Jason.

Jason had a pet frog named Fred. One day, Fred decided he had enough of being locked up in a fish bowl and made a dash for the door. Once outside, Jason was totally amazed to find Fred running toward a huge radioactive chest. As soon as Fred touched it, he grew to an enormous size, and the radioactive chest fell into the earth along with Fred. Jason tried to reach for Fred but fell into the hole along with him.

When Fred landed, he found himself alone next to a huge armoured vehicle. This was not just any vehicle, but one designed for the ultimate challenge against the radioactive mutants living under the Earth's crust. These mutants, created from escaped radioactive waste, are controlled by the Plutonium Boss.

Your mission is to fight your way and destroy the Plutonium Boss before he destroys you.

Along the way to your final encounter are many warlords of the underground you must destroy.

How to Play

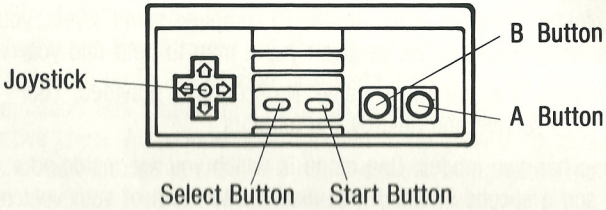
Blaster Master has eight levels in all. To complete some levels, you must return to lower levels — we've given you a map to help find your way.

Blaster Master is a one player game. No scoring is provided. Your mission is to survive and destroy the mutants.

This game has two modes. One mode in which you are inside your vehicle, and a second in which you must venture out of your vehicle. Small doorways will indicate where you must leave your vehicle and fight on your own.

In the Menu screen, you can monitor and choose weapons earned for use against the mutants. To stay alive, you need to maintain your power gauge shown on screen at all times. You can increase power by catching power balls. **If you perish from lack of power, you can continue. To do this, use the select button to choose continue or end, then press start. However, you only have five chances to continue per game.**

Joystick Operation



Joystick - Maneuver Jason and Vehicle (Vehicle can shoot up or down, left or right)

Select Button - To jump out of/into Vehicle
*not used

Start Button - To begin new game
To enter menu screen/pause

A Button - Jump
*hand grenades

B Button - Guns

*indicates when Jason is out of vehicle.

On Screen Gauges

"Power"-

You need power to stay alive. When power runs out, you lose one life. There are 3 lives per game. To gain extra power, catch power capsules for one extra unit. Gain 4 extra units by catching a flashing power capsule.

"Hover Gauge"-

Thrust for the Hover feature can be monitored with the Hover gauge. Hover cannot be obtained until the "Mutant Boss" in stage 3 is defeated. You can earn more Hover thrust by shooting/catching Hover capsules. You can earn 4 units of thrust by catching a flashing Hover capsule.

"Gun Energy Gauge"-

Appears only when Jason is out of his vehicle. You can increase gun ammo by catching gun capsules. Your gun power will be decreased by hits from the mutants. You can earn 4 ammo units by catching a flashing capsule.

Menu Screen

Press start to enter Menu Screen.

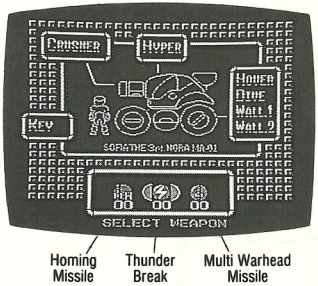
The Menu Screen can help you to confirm what weapons you have and to choose your weapon options.

Weapons and Vehicle Functions will appear in the Menu Screen after they have been earned. A new weapon or function will be earned after destroying the "Mutant Boss" in each level.

Weapons/Vehicle Functions Chart

Boss Destroyed In...	Weapon	Function
Stage 1	Crusher	Super Cannon
Stage 2	Hyper	Wall Crushing
Stage 3	Hover	Can Hover
Stage 4	Key	Can open a certain door
Stage 5	Dive	Free swimming under water
Stage 6	Wall I	Can climb walls
Stage 7	Wall II	Can climb ceilings

Special Weapons:



There are 3 special weapons that can be earned by catching certain objects during game play. The amount of these weapons you have is shown under each weapon. To use a special weapon, press down on the joystick and "B" simultaneously. Move the joystick left or right to choose a special weapon.

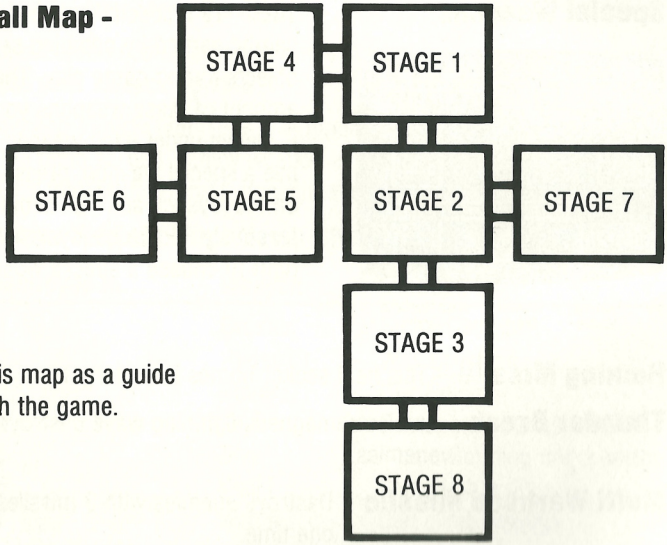
Homing Missile - This heat seeker homes in on target.

Thunder Break - An electromagnetic lightning wave destroys enemies.

Multi Warhead Missile - Destroys enemies with 3 missiles at one time.

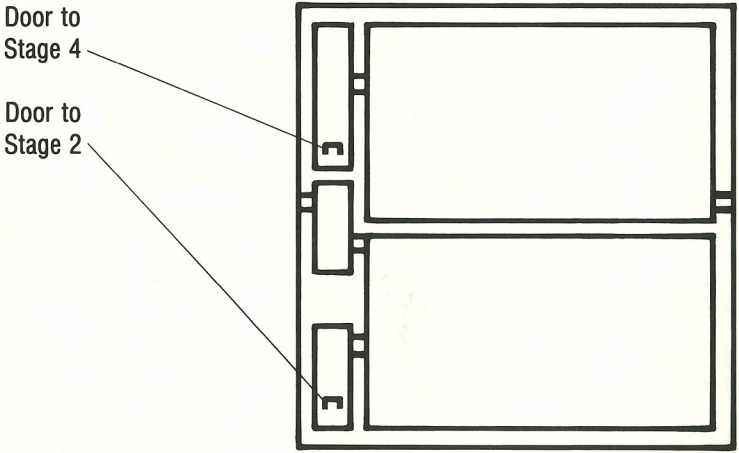
Stage Maps

Overall Map -

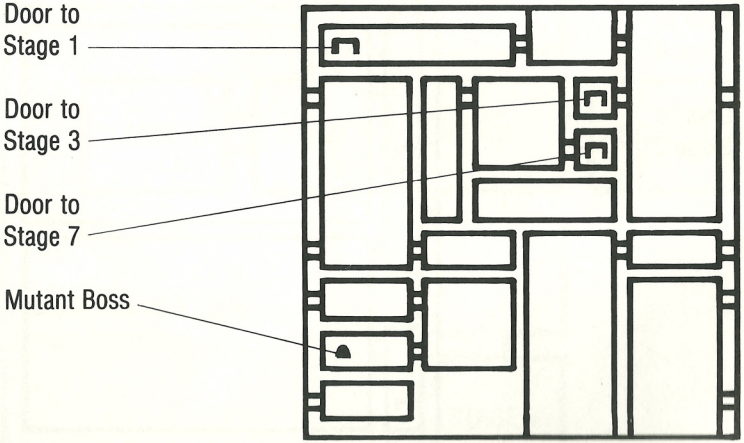


Use this map as a guide through the game.

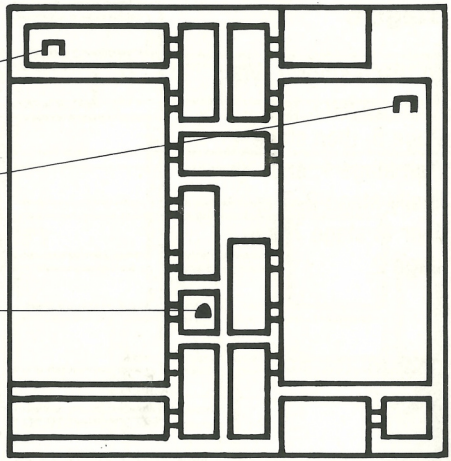
Stage 1



Stage 2



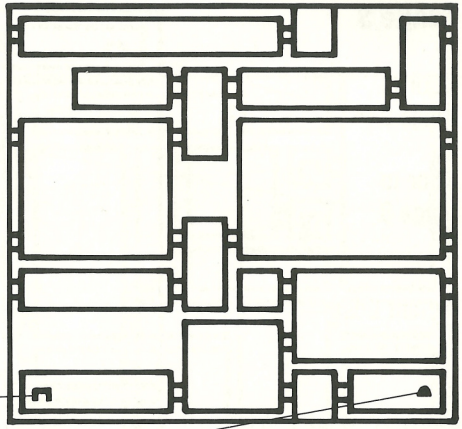
Stage 3



To reach stage 4, you must return to stage 2, then go to stage 1. The door to stage 4 is in stage 1.

Stage 6

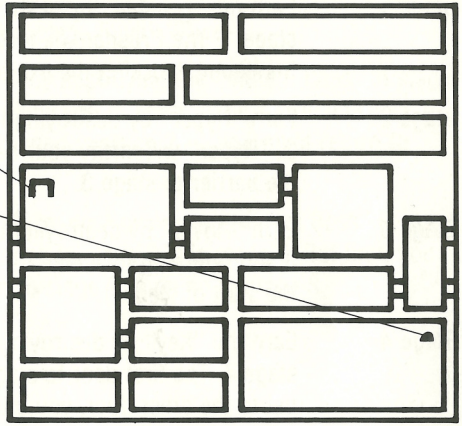
To reach stage 7, you must go back to stage 5, then stage 4, then stage 1, and finally stage 2. The door to stage 7 is in stage 2.



Stage 7

Door to Stage 2

Mutant Boss



To reach stage 8, you must return to stage 2, then go to stage 3. The door to stage 8 is in stage 3.

Special Hint Chart

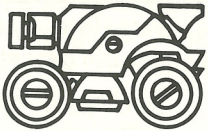
To Clear...	Hint
Stage 1	Earn the "Crusher" by destroying the "Mutant Boss" in stage 1. The Crusher will fortify your cannon for beating the enemy blocking the exit to stage 2.
Stage 2	Earn "Hyper" by destroying the "Mutant Boss" in stage 2. "Hyper" will fortify your cannon for blasting through the barrier to stage 3.
Stage 3	Earn "Hover" by destroying the "Mutant Boss" in stage 3 and returning to scene 1 — the gate to stage 4 is at the start of stage 1.
Stage 4	Earn the "Key" by destroying the "Mutant Boss" in stage 4. The first door to stage 5 is easy to open — to get to the other door, you must climb up and down 2 ladders to reach it.

To Clear...	Hint
Stage 5	Earn "Dive" by destroying the "Mutant Boss" in stage 5. You can clear stage 5 with "Dive".
Stage 6	Earn "Wall I" by destroying the "Mutant Boss" in stage 6. This will allow you to enter stage 7. The entrance to stage 7 is located in stage 2 — you must return to stage 2.
Stage 7	Earn "Wall II" by destroying the "Mutant Boss" in stage 7. The entrance to stage 8 is in stage 3. But first, you must return to stage 2, then go to stage 3.

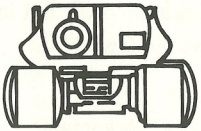
Vehicle Specs

Dimensions of Vehicle:

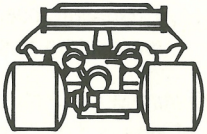
Height: 4.0 m
Length: 6.5 m
Width: 6.0 m
Horsepower: 16,000
Weight: 150 tons
Construction: Titanium



side view



front view



rear view

CONSEILS D'UTILISATION

Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

Félicitations

Vous avez fait un excellent choix en achetant le jeu "Blaster Master"™ de Sunsoft.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel pour tirer parti au maximum de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.

Sommaire

	Page
L'histoire	19
L'action	20
Les commandes	21
Les indicateurs	22
L'écran Menu	23
Les cartes	25

L'histoire

C'est l'histoire d'un garçon nommé Jason.

Jason possédait une grenouille qu'il avait baptisée Fred... Mais un jour Fred en eut assez de passer sa vie enfermée dans un bocal, et décida de prendre la poudre d'escampette.

Jason partit à sa recherche et retrouva son amie au moment ou celle-ci courrait vers un énorme coffre radioactif. Dès que Fred le toucha, elle devint énorme et le coffre radioactif tomba sous terre en l'entraînant dans sa chute. Jason tenta de rattraper Fred mais tomba également dans le trou.

Lorsqu'il se réveilla de sa chute, Fred se retrouva seul près d'un énorme véhicule blindé. Ce n'était pas un véhicule ordinaire mais un engin prévu pour livrer le dernier combat contre les mutants radioactifs vivant sous l'écorce terrestre. Ces mutants, créés à partir de déchets radioactifs, sont sous le commandement de Plutonium Boss.

Votre mission consiste à vous frayer un chemin et à détruire Plutonium Boss avant qu'il ne vous détruise.

Avant de pouvoir livrer cet ultime combat, vous devrez affronter un grand nombre de seigneurs des profondeurs et les exterminer.

L'action

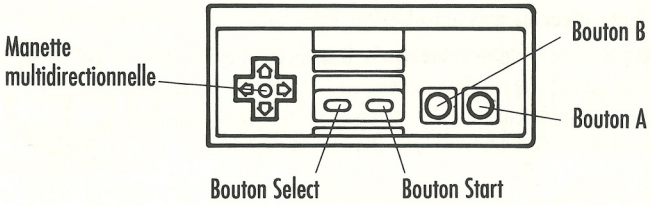
Blaster Master comprend huit niveaux. Pour terminer certains d'entre eux, vous devez retourner à des niveaux inférieurs. Pour vous aider à trouver votre chemin, nous vous donnons une carte.

Blaster Master se joue seul et ne comporte pas de système de points. Votre mission consiste à survivre et à détruire les mutants.

Ce jeu comporte deux modes. Dans l'un d'eux, vous êtes à l'intérieur de votre véhicule, alors que dans le second, vous devez en sortir et continuer votre aventure à découvert... De petites portes vous indiquent où vous devez laisser votre véhicule et combattre tout seul.

Dans l'écran Menu, vous pouvez choisir parmi les armes que vous avez gagnées celles que vous allez utiliser contre les mutants. Vous demeurez en vie tant que l'indicateur de puissance, qui est affiché en permanence sur l'écran, reste positif. Attrapez des boules de puissance pour accroître votre potentiel. **Si vous périssez par manque de puissance, vous pouvez néanmoins continuer à jouer : utilisez le Bouton Select pour continuer ("continue") ou terminer ("end") puis appuyez sur Start. Cette possibilité n'est cependant pas éternelle, vous ne pouvez l'utiliser que 5 fois.**

Les commandes



Manette multidirectionnelle - Pour diriger Jason et son véhicule (le véhicule peut tirer vers le haut ou le bas, à gauche ou à droite).

Bouton Select - Pour sauter hors du véhicule ou dedans.
*non utilisé

Bouton Start - Pour commencer une nouvelle partie.
Pour obtenir l'écran Menu/pour faire une pause.

Bouton A - Pour sauter.
* grenades à main

Bouton B - Pistolets.

*indique que Jason est hors du véhicule.

Les indicateurs

"Power" (indicateur de puissance)

Vous avez besoin d'énergie pour rester en vie. Quand vous n'avez plus d'énergie, vous perdez une vie. Vous disposez de trois vies par partie. Pour gagner une unité supplémentaire, attrapez des capsules de puissance. Pour gagner 4 unités supplémentaires, attrapez une capsule clignotante.

"Hover Gauge" (indicateur de vitesse)

La fonction Hover (vitesse) peut être contrôlée à l'aide de cet indicateur. Vous ne pouvez pas vous servir de cette fonction avant de vaincre le "Chef Mutant" du niveau 3. Vous pouvez obtenir plus de vitesse en tirant/attrapant des capsules Hover. Vous pouvez gagner 4 unités de vitesse en attrapant une capsule Hover clignotante.

"Gun Energy Gauge" (indicateur de puissance de tir)

Apparaît uniquement lorsque Jason est hors de son véhicule. Vous pouvez augmenter vos munitions en attrapant des capsules. Votre puissance de tir diminue en fonction des coups reçus par les mutants. Vous pouvez gagner 4 unités de munitions en attrapant une capsule qui clignote.

L'écran Menu

Appuyez sur le Bouton Start pour afficher l'écran Menu.

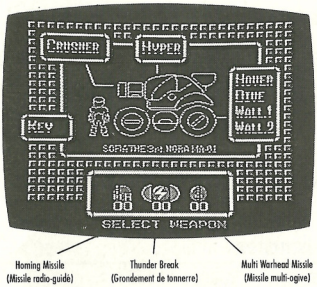
L'écran Menu vous permet de vous rendre compte de votre arsenal et d'y choisir des armes.

Les armes et les options propres au véhicule apparaissent dans cet écran lorsque vous les avez gagnées. L'extermination du "Chef Mutant" de chaque niveau vous permet d'obtenir une nouvelle arme ou fonction.

Tableau des Armes/Fonctions du Véhicule

Chef exterminé au	Arme	Fonction
Niveau 1	Crusher (Broyeur)	Super canon
Niveau 2	Hyper	Ecrasement du mur
Niveau 3	Hover	Propulsion
Niveau 4	Key (Clé)	Ouverture de la porte correspondante
Niveau 5	Dive (Plongeon)	Nage libre sous l'eau
Niveau 6	Wall I (Mur I)	Pour grimper aux murs
Niveau 7	Wall II (Mur II)	Pour grimper aux plafonds

Armes spéciales



Il existe trois armes spéciales que vous pouvez gagner en attrapant certains objets durant la partie. La quantité dont vous disposez est indiquée sous chaque arme. Pour utiliser une arme spéciale, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas et sur le Bouton B en même temps. Actionnez la manette multidirectionnelle vers la gauche ou vers la droite pour choisir une arme spéciale.

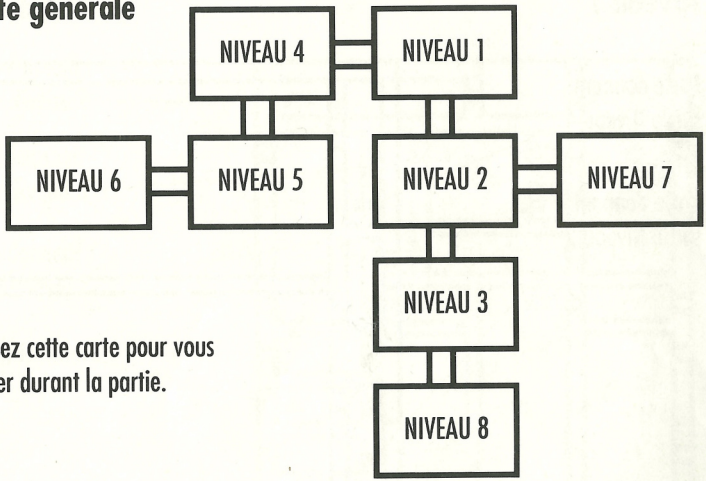
Missile radio-guidé - Détecte lui-même sa cible.

Grondement de tonnerre - Une onde de lumière électro-magnétique qui détruit les ennemis.

Missile multi-ogive - Détruit les ennemis avec 3 missiles en même temps.

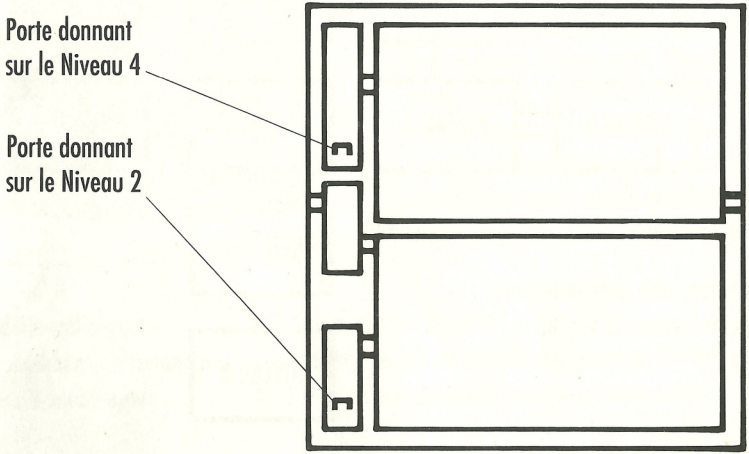
Les cartes

Carte générale

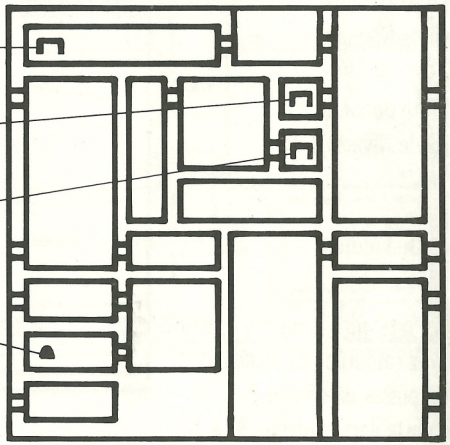


Utilisez cette carte pour vous guider durant la partie.

Niveau 1



Niveau 2

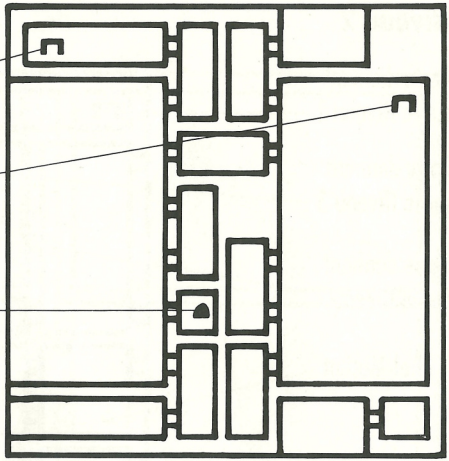

Porte donnant sur le Niveau 1
Porte donnant sur le Niveau 3
Porte donnant sur le Niveau 7
Chef Mutant

Niveau 3

Porte donnant sur le Niveau 2

Porte donnant sur le Niveau 8

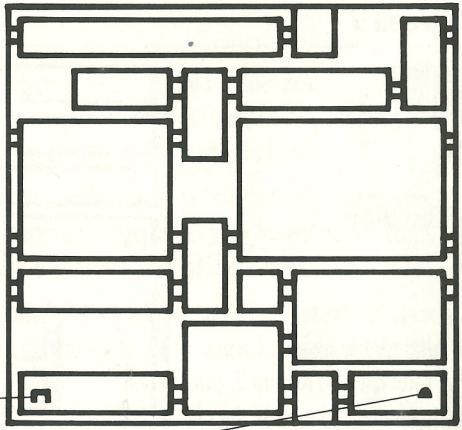
Chef Mutant



Pour atteindre le niveau 4, vous devez retourner au niveau 2, puis passer au niveau 1.
La porte vers le niveau 4 se trouve au niveau 1.

Niveau 6

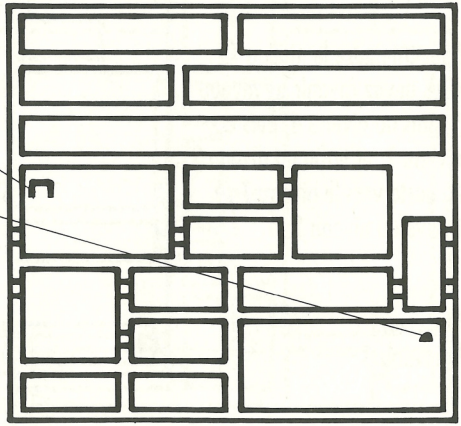
Pour atteindre le niveau 7, vous devez revenir au niveau 5, puis au niveau 4, puis au niveau 1, et enfin au niveau 2. La porte vers le niveau 7 se trouve au niveau 2.



Niveau 7

Porte vers
le Niveau 2

Chef Mutant



Pour atteindre le niveau 8, vous devez retourner au niveau 2, puis aller au niveau 3. La porte vers le niveau 8 se trouve au niveau 3.

Tableau des astuces

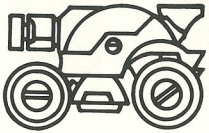
Pour réussir le...	Astuce
Niveau 1	Gagnez l'arme "Hyper" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 1. Le Crusher (Broyeur) va renforcer votre canon ce qui vous permettra de vaincre l'ennemi qui bloque la sortie vers le niveau 2.
Niveau 2	Gagnez le "Broyeur" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 2. L'arme "Hyper" fortifiera votre canon pour faire voler en éclats l'obstacle qui vous empêche d'atteindre le niveau 3.
Niveau 3	Gagnez l'arme "Hover" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 3 et en retournant au niveau 1 - la porte vers le niveau 4 est au début du niveau 1.
Niveau 4	Gagnez la "clé" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 4. La première porte vers le niveau 5 est facile à ouvrir. Pour aller à l'autre porte, vous devez grimper et descendre 2 échelles avant de l'atteindre.

Pour réussir le...	Astuce
Niveau 5	Gagnez "Plongeon" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 5. Vous pouvez réussir le niveau 5 avec "Plongeon".
Niveau 6	Gagnez "Wall I" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 6. Cela vous permet d'atteindre le niveau 7. L'entrée vers le niveau 7 est située au niveau 2 - vous devez donc y retourner.
Niveau 7	Gagnez "Wall II" en détruisant le "Chef Mutant" du niveau 7. L'entrée vers le niveau 8 est au niveau 3. Mais vous devez d'abord retourner au niveau 2, puis passer au niveau 3.

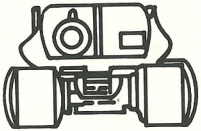
Fiche technique du véhicule

Dimensions

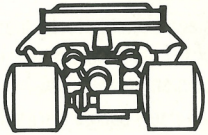
Hauteur :	4 mètres
Longueur :	6,5 mètres
Largeur	6 mètres
Puissance :	16 000 CV
Poids :	150 tonnes
Matériau :	Titanium



Vue latérale



Vue avant



Vue arrière

WAARSCHUWING

Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen. Laat hem niet vallen, voorkom harde schokken of stoten en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

Kom niet met je vingers aan de electrische contacten en let er op dat deze niet nat of vuil worden, want dat veroorzaakt storingen.

Hartelijk dank...

voor het kopen van deze Sunsoft cassette met "Blaster Master".

Lees deze handleiding alsjeblieft zorgvuldig door voordat je gaat spelen. Zo leer je dit spel beter kennen, waardoor je er nog meer plezier van hebt. Bewaar dit boekje ook goed om er later nog iets in te kunnen opzoeken.

Inhoud

	Pagina
Het verhaal van het spel	36
Hoe je het speelt	37
Werking van de controller	38
Meters op het scherm	39
Keuzescherm	40
Kaarten van de levels	42

Het verhaal van het spel

Dit spel gaat over een man die Jason heet.

Jason had een tamme kikker, Fred genaamd. Op een dag had Fred er schoon genoeg van opgesloten te zitten in een vissekom, dus ging hij er vandoor. Buiten zag Jason tot zijn stomme verbazing dat Fred naar een enorme kist met radio-actieve materialen rende. Toen Fred die aanraakte, begon hij meteen enorm te groeien, waarna hij samen met de kist de aarde in zakte. Jason probeerde Fred nog te pakken te krijgen, maar gleed daarbij zelf ook in het gat.

Op de bodem aangekomen, stond hij opeens helemaal alleen naast een enorm gepantserd voertuig - een heel bijzonder voertuig dat speciaal was ontworpen voor de beslissende strijd tegen de radio-actieve mutanten die onder de aardkorst leefden. Deze mutanten, die waren ontstaan als gevolg van radio-actief afval, stonden onder leiding van de Plutonium-Hoofdman.

Het is nu aan jou je naar die Plutonium-Hoofdman toe te vechten en hem te vernietigen vóór hij jou te pakken neemt. Onderweg moet je het tegen tal van onderaardse krijgsheren opnemen!

Hoe je het speelt

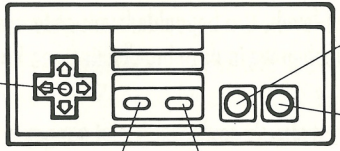
Blaster Master heeft in totaal zeven levels. Om bepaalde levels af te maken, moet je soms eerst naar lagere teruggaan - daarom hebben we in deze handleiding een kaart opgenomen waarop je de weg kunt vinden.

Blaster Master is een spel voor één speler. Je score wordt niet aangegeven. Je moet gewoon zien te overleven en de mutanten vernietigen.

Het spel heeft twee standen. In de ene zit je in je voertuig, in de andere moet je je daarbuiten wagen. Smalle deuren geven aan waar je moet uitstappen en in je eentje moet doorvechten.

Op het keuzescherm kun je de wapens die je hebt verdiend om tegen de mutanten te gebruiken zien en uitkiezen. Wil je in leven blijven, dan moet je te allen tijde je energiemeter op het scherm op peil houden. Je krijgt meer energie als je energieballen vangt. **Sterf je door gebrek aan energie, dan kun je nog doorgaan. Kies in dat geval voor "continue" (doorgaan) of "end" (einde) met de selectknop en druk vervolgens op de startknop. Je kunt echter maar vijf keer doorgaan.**

Werking van de controller



Vierpuntsdruktoets - Hiermee bestuur je Jason en zijn voertuig (dat voertuig kan omhoog, omlaag, naar links en naar rechts vuren).

Selectknop - Om in of uit het voertuig te springen.
* Wordt niet gebruikt.

Startknop - Om opnieuw te beginnen.
Om het keuzescherm te kiezen/te pauzeren.

A knop - Springen.
* Handgranaten gooien.

B knop - Wapens.

* Geeft aan wanneer Jason zich buiten het voertuig bevindt.

Meters op het scherm

"Power" (Energie)

Je hebt energie ("power") nodig om in leven te blijven. Als je geen energie meer hebt, verlies je een leven. Er zijn drie levens per spel. Voor elke extra eenheid energie moet je een energiebal vangen. Als je een knipperende energiebal te pakken weet te krijgen, verdien je maar liefst vier eenheden energie!

"Hover Gauge" (Hover-meter)

De stuwkracht van het luchtkussenvoertuig lees je af op de "Hover Gauge". Je krijgt geen extra "Hover" zolang de Mutanten-leider in level 3 nog niet is verslagen. Je krijgt meer "Hover"-stuwkracht door "Hover"-capsules kapot te schieten of te vangen. Krijg je een knipperende "Hover"-capsule te pakken, dan verdien je vier eenheden stuwkracht.

"Gun Energy Gauge" (Wapen-energiemeter)

Deze wapen-energiemeter verschijnt alleen als Jason zich buiten zijn voertuig bevindt. Je kunt je voorraad ammunitie vergroten door wapencapsules te vangen. Als je door mutanten wordt geraakt, neemt de kracht van je wapen af. Vang je een knipperende capsule, dan krijg je vier ammunitie-eenheden.

Keuzescherm

Druk op de startknop om het keuzescherm op te roepen.

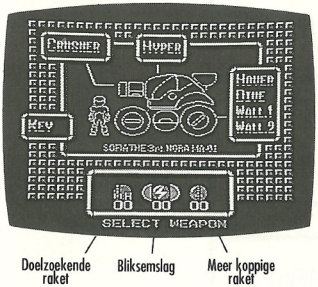
Daarop kun je de wapens zien waarover je beschikt en een wapen uitkiezen.

De speciale functies van de wapens en het voertuig verschijnen op het keuzescherm nadat je ze verdiend hebt. In elk level krijg je een nieuw wapen of een nieuwe functie als je de mutantenleider aldaar hebt vernietigd.

Tabel met functies van wapens/voertuig

Leider verslagen in	Wapen	Functie
Level 1	Crusher	Superkanon
Level 2	Hyper	Vermorzelt muur
Level 3	Hover	Zweeft
Level 4	Sleutel	Opent bepaalde deur
Level 5	Duik	Zwem gratis onder water
Level 6	Muur I	Klim tegen muren op
Level 7	Muur II	Beklim plafonds

Speciale wapens



Je kunt tijdens het spel drie speciale wapens verdienen door bepaalde voorwerpen te vangen. Het aantal speciale wapens waarover je beschikt vind je onder elk wapen. Om zo'n wapen te gebruiken, druk je tegelijkertijd op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de B knop. Ga met de vierpuntsdruktoets naar links of naar rechts om een speciaal wapen uit te kiezen.

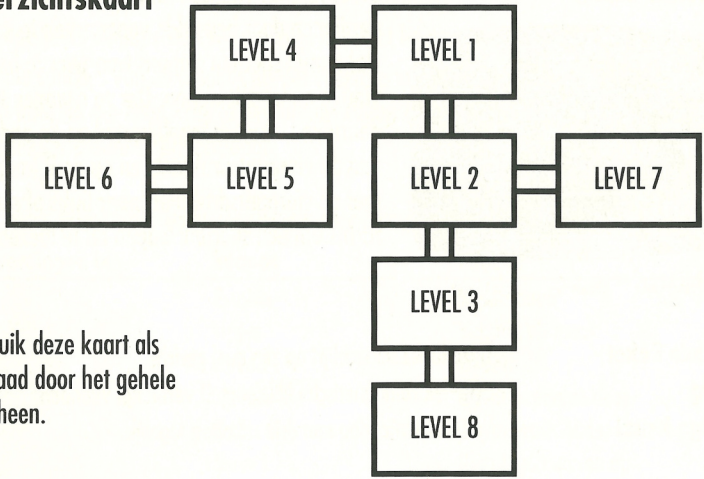
Doelzoekende Raket - Deze hittezoeker blijft op zijn doel gericht.

Bliksemslag - Een elektromagnetische bliksemgolf vernietigt vijanden.

Meerkoppige Raket - Vernietigt vijanden met drie raketten tegelijk.

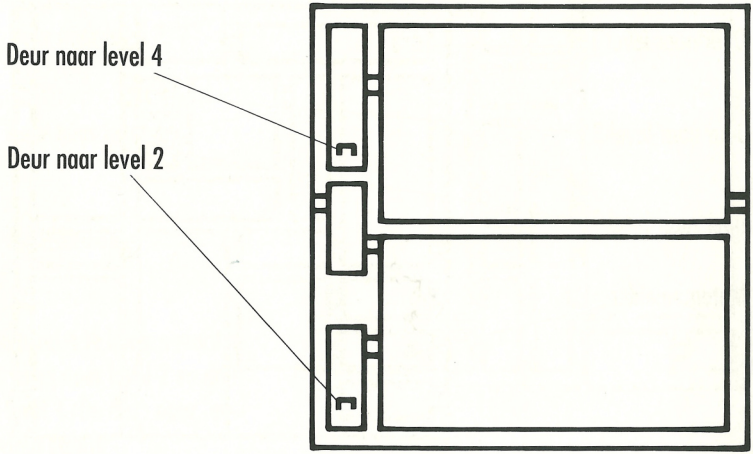
Kaarten van de levels

Overzichtskaart

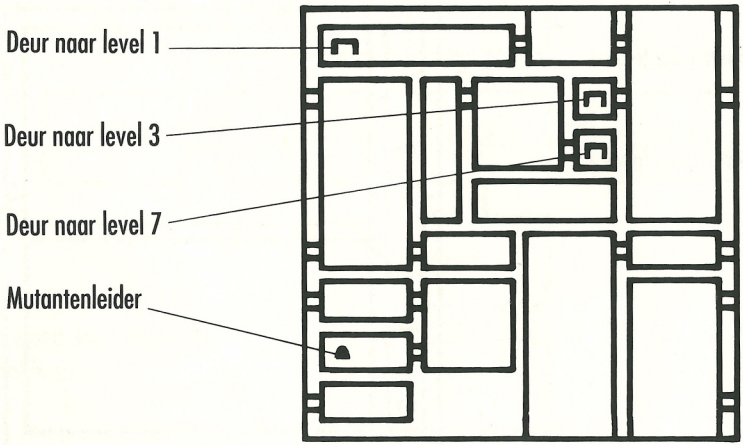


Gebruik deze kaart als leidraad door het gehele spel heen.

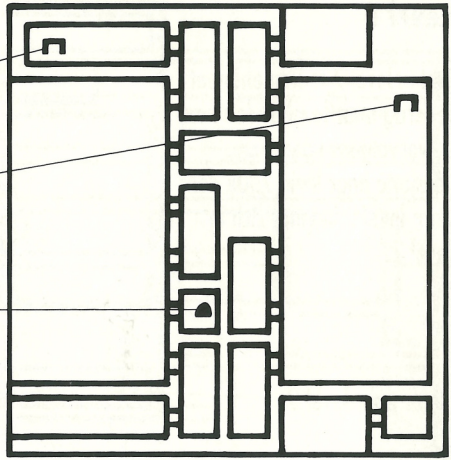
Level 1



Level 2


Deur naar level 1
Deur naar level 3
Deur naar level 7
Mutantenleider

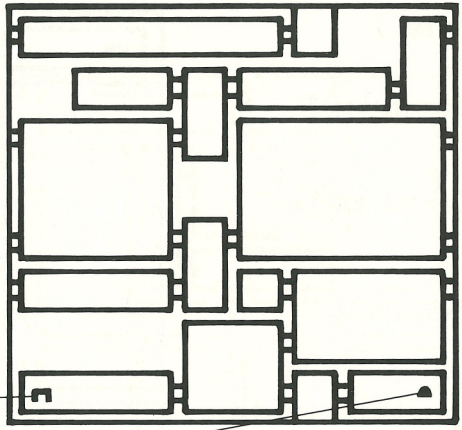
Level 3



Om in level 4 te komen moet je eerst terug naar level 2 en dan naar level 1. De deur naar level 4 bevindt zich in level 1.

Level 6

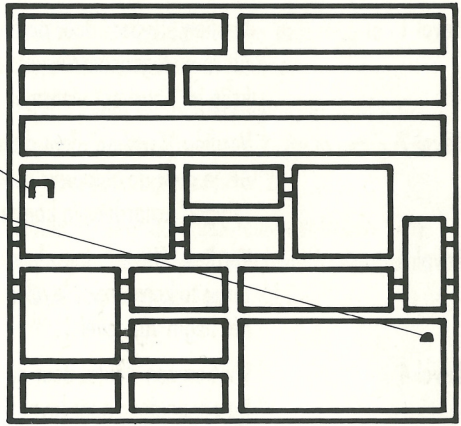
Om in level 7 te komen moet je terug naar level 5, dan naar 4, vervolgens naar 1 en tenslotte naar level 2. De deur naar level 7 bevindt zich in level 2.



Level 7

Deur naar level 2

Mutantenleider



Om in level 8 te komen moet je eerst terug naar level 2 en vandaar naar level 3. De deur naar level 8 bevindt zich in level 3.

Speciale tips

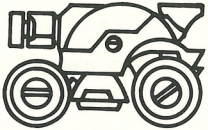
Om vrij te maken	Tip
Level 1	Verdien "Hyper" door de mutantenleider in level 1 te vernietigen. Als je de tegenstander verslaat die de uitgang naar level 2 blokkeert, krijg je "Crusher" waarmee je kanon krachtiger wordt.
Level 2	Verdien "Crusher" door de mutantenleider in level 2 te vernietigen. Als je door de hindernis in level 3 heen weet te schieten, krijg je "Hyper" waardoor je kanon sterker wordt.
Level 3	Verdien "Hover" door de mutantenleider in level 3 te vernietigen en terug te keren naar level 1 - de toegang naar level 4 bevindt zich aan het begin van level 1.
Level 4	Verdien een sleutel door de mutantenleider in level 4 te vernietigen. De eerste deur naar level 5 is gemakkelijk te openen - om bij de andere deur te komen moet je twee ladders op- en afklimmen.

Om vrij te maken	Tip
Level 5	Verdien "Dive" (duik) door de mutantenleider in level 5 te vernietigen. Met "Dive" kun je level 5 vrij maken.
Level 6	Verdien "Wall I" (muur I) door de mutantenleider in level 6 te vernietigen. Hierdoor kun je door naar level 7. De toegang naar level 7 ligt in level 2, dus moet je terug naar level 2.
Level 7	Verdien "Wall II" (muur II) door de mutantenleider in level 7 te vernietigen. De toegang tot level 8 vind je in level 3. Maar eerst moet je terug naar level 2 en van daar uit naar level 3.

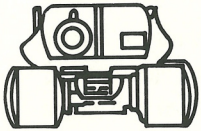
Gegevens voertuig

Afmetingen voertuig

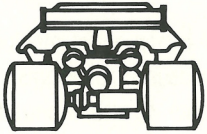
Hoogte:	4 m
Lengte:	6,5 m
Breedte:	6 m
Vermogen:	16.000 Pk
Gewicht:	150 ton
Constructie:	Titanium



Zij-aanzicht



Vooraanzicht



Achteraanzicht

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ourevendeur de TV pour plus de détails.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

I1228

SUNSOFT for the Nintendo Entertainment System™

SUNSOFT , Sun Electronics Corporation, 250 Asahi, Kochino-cho, Konan City,
Aichi 483 JAPAN. Phone : (0587) 55-2201 FAX : (0587) 55-3851

SUNSOFT is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.
© 1989 SUN ELECTRONICS CORPORATION

Printed in Japan
Imprimé au Japon